

Talking Chess Academy

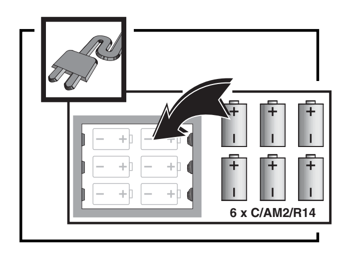
Bedienungsanleitung

Endorsed by Kasparov World Champion

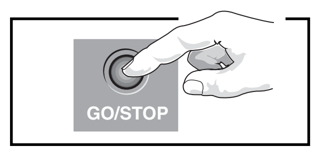
SCHNELLSTART

Um sofort ein Spiel zu spielen, ohne erst das gesamte Handbuch zu lesen, folgen Sie einfach diesen Schnellstart-Schritten!

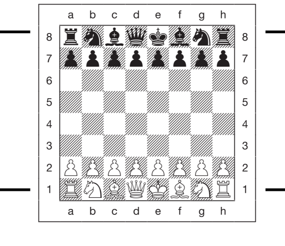
1 Öffnen Sie das Batteriefach und legen Sie 6 C (AM2/R14) Batterien gemäß der eingezeichneten Polarität ein. *Falls Sie einen AC-DC Netzadapter verwenden (siehe Abschnitt 8), stecken Sie diesen zuerst in die Steckdose, und schließen Sie erst dann den Computer an.*



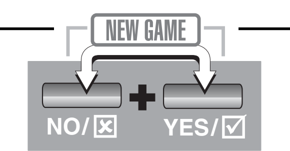
2 Drücken Sie **GO/STOP**, um den Computer anzuschalten. Nach einem kurzen Startablauf, werden Sie von der Schachakademie begrüßt. Falls das Gerät nicht reagiert, stellen Sie es neu ein, wie in Abschnitt 1.1 beschrieben.



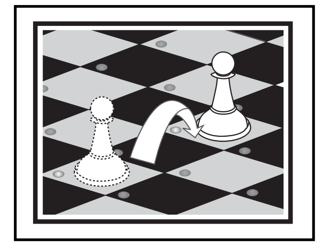
3 Stellen Sie die Schachfiguren wie in der Abbildung gezeigt auf. Die weißen Figuren sollten Ihnen am nächsten stehen.



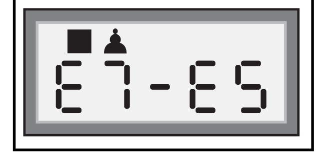
4 Um den Computer für eine NEUE PARTIE **(NEW GAME)** einzustellen, drücken Sie gleichzeitig die **NO/X** und **YES/✔** Tasten.

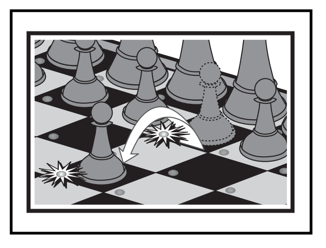


5 Um einen Zug einzugeben, drücken Sie die gewünschte Figur zunächst auf ihr **Ausgangsfeld**. Sie hören den Feldnamen und das LED leuchtet auf. Drücken Sie dann die Figur auf das **Zielfeld**. Wieder sagt der Computer den Feldnamen, dann beginnt er mit der Zugsuche.



6 Sobald der Computer einen Zug macht, wird dieser im Display angezeigt. Auch das LED des **Ausgangsfelds** leuchtet auf, bis Sie die gewünschte Figur andrücken. Dann leuchtet das LED des **Zielfelds**. Drücken Sie die Figur auf ihr **Zielfeld**, und der Computerzug ist ausgeführt.

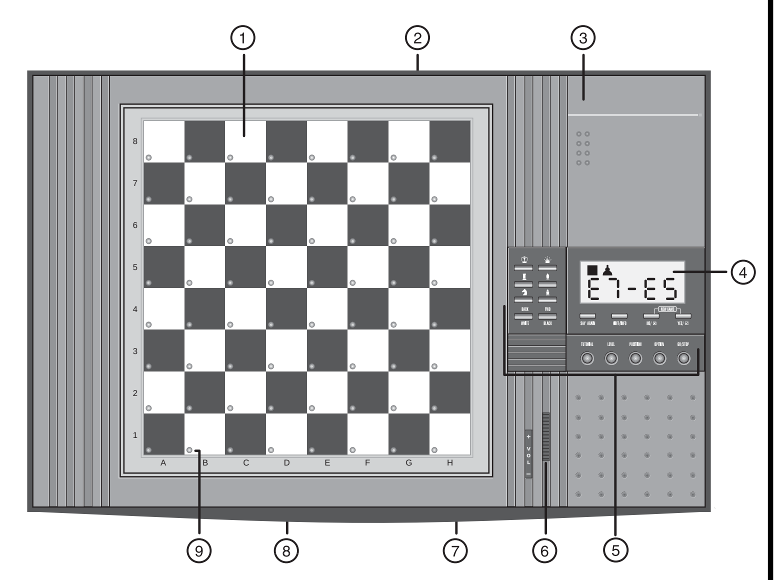




Führen Sie Ihren nächsten Schachzug aus, wie oben beschrieben. Viel Spaß bei Ihrer Partie!

Drücken Sie jederzeit **GO/STOP**, um den Computer auszuschalten. Ihre Spiel wird vom Computer gespeichert (bis zu 64 individuellen Zügen). Sobald Sie den Computer wieder einschalten, können Sie fortfahren, wo Sie aufgehört haben!

TASTEN UND FUNKTIONEN



1. **Sensorschachbrett:** Jedes Feld enthält einen Sensor, der den Zug der Figur automatisch registriert.
2. **Adapteranschluß:** Für AC/DC Adapter.
3. **Batteriefach:** Schieben Sie die Abdeckung nach rechts, um das Fach zu öffnen. Sie benötigen 6 Babyzellen (AM2/R14), Alkalibatterien.
4. **LCD-Display:** Zeigt Ihnen Spielzüge und -informationen sowohl während des Spiels als auch bei der Auswahl von Lektionen, Optionen, Spielstufen usw.
5. **Spieltasten**
   - **TUTORIAL:** Drücken, um eine Lektion auszuwählen. Innerhalb dieses Modus können Sie mit dieser Taste in 10-er Schritten Lektionen aufrufen.
   - **LEVEL:** Drücken, um eine Spielstufe zu wählen. Innerhalb dieses Modus können Sie die Stufen in 10-er Schritten aufrufen.
   - **POSITION:** Drücken, um in den Positionsmodus zu kommen.
   - **OPTION:** Drücken, um verschiedene Optionen einzustellen. Innerhalb dieses Modus können Sie mit dieser Taste verschiedene Options-Gruppen anwählen.
   - **GO/STOP:** Drücken, um das Gerät an- bzw. auszuschalten.
   - **SAY AGAIN:** Drücken, um die letzte Spracheinheit nochmals zu hören.
   - **HINT/INFO:** Drücken, um Hinweise zu Fragen abzurufen. Auch zur Aktivierung des Infomodus und innerhalb dieses Modus zum Wählen einzelner Gruppen.
   - **NO/X:** Gleichzeitig mit **YES/✔** drücken, um ein neues Spiel zu starten. Drücken, um bestimmte Modi zu verlassen.
   - **YES/✔:** Gleichzeitig mit **NO/X** drücken, um ein neues Spiel zu starten. Drücken, um die Seiten mit dem Computer zu wechseln oder den Computer zum Ziehen zu zwingen. Auch einsetzbar zum Verlassen der Modi für Spielstufen, Lektionen und Positionen, sowie zum An- bzw. Abschalten von Optionseinstellungen.
   - **FIGURTASTEN:** Für Kontroll- oder Positionsmodus. Auch einsetzbar bei Bauernumwandlung.
   - **BACK und FWD Tasten:** Drücken, um in den Modi für Spielstufen, Lektionen, Optionen und Infomodus, Einstellungen in 1er-Schritten zu wählen.
   - **WHITE und BLACK Tasten:** Drücken, um die Farbe im Kontroll- und Positionsmodus zu wählen.
6. **Lautstärkenregler:** Zum Laut- bzw. Leisestellen der Sprachausgabe.
7. **ACL (Reset):** Auf der Unterseite des Geräts. Wird benötigt, um statische Aufladungen nach dem Einlegen von Batterien vom Gerät zu nehmen.
8. **Figurenaufbewahrungsfach:** Auf der Unterseite des Geräts. Praktische Möglichkeit, die Figuren nach einer Partie aufzubewahren.
9. **Einzelfeldleuchten:** Pro Feld 1 LED-Leuchte. Bedienerfreundliche Unterstützung bei Zugausführung, Zugrücknahmen, Positionskontrollen, Positionseingaben usw.

INHALTSVERZEICHNIS

1. STARTKLAR?! DIE ERSTEN SCHRITTE...

1.1 Gerät einschalten

- **Um Ihren Computer mit dem AC/DC Adapter zu nutzen**, stecken Sie den Adapter zunächst in die Steckdose, dann schließen Sie ihn an den Computer an. *Benutzen Sie nur den Mephisto Universaladapter wie unter 8.3 aufgeführt. Der Gebrauch eines anderen Adapters kann zu Schäden führen, die nicht durch die Garantie abgedeckt werden.*
- **Um Ihren Computer mit Batterien zu nutzen**, legen Sie 6 Babyzellen (AM2/R14) wie auf der Abbildung gezeigt, ein (Achten Sie auf die Polarität). Verwenden Sie neue alkaline Batterien, um eine längere Lebensdauer zu haben. Um die Funktion der Spielstandspeicherung zu ermöglichen, sollten Sie immer Batterien eingelegt haben, auch wenn Sie den Computer mit Adapter betreiben.

Drücken Sie **GO/STOP**, um Ihren Computer anzuschalten. Nach einem kurzen Startablauf, werden Sie von der Schachakademie begrüßt, dies bedeutet, daß alles für eine erste Partie bereit ist. Reagiert Ihr Gerät nicht, drücken Sie eine Büroklammer oder einen spitzen Gegenstand in die Vertiefung **ACL** auf der Unterseite (ca. 1-2 sek lang). So werden statische Aufladungen vom Gerät genommen.

Um Energie zu sparen und die Batterielebensdauer zu verlängern, ist eine Abschaltautomatik eingebaut, die nach 15 min ohne Aktion aktiviert wird.

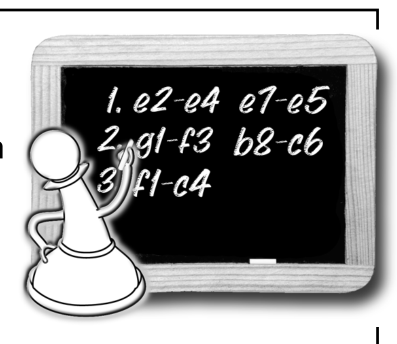
1.2 Spielbereit? Wir zeigen wie´s geht!

Folgen Sie diesen Schritten, um Ihr Spiel zu starten:

a. Drücken Sie **GO/STOP**, um den Computer anzuschalten (wenn nicht bereits geschehen).
b. Drücken Sie **YES/✔** und **NO/X** gleichzeitig, um den Computer auf eine neue Partie einzustellen. Sie hören „***New Game***" als Bestätigung. Stellen Sie die Figuren in der Grundstellung auf - die weißen nach unten, wie in der Schnellstart-Anleitung abgebildet.

Lernen Sie alles über Eröffnungen, Eröffnungsregeln und vieles mehr...

Siehe auch Abschnitt 4, Lektionen des Lernprogramms...!



DEUTSCH

c. Um einen Zug einzugeben, drücken Sie die gewünschte Figur zunächst auf ihr Ausgangsfeld. Sie hören den Feldnamen und das LED leuchtet auf. Auch das LCD zeigt Figur, Farbe und das Feld, das gedrückt wurde.
d. Drücken Sie dann die Figur auf das Zielfeld. Wieder sagt der Computer den Feldnamen. Dann beginnt er mit der Zugsuche.

Am Anfang einer Partie, kommen die Antwortzüge meist sofort, weil der Computer dabei auf gespeicherte Eröffnungszüge zurückgreifen kann (siehe auch 2.8).

1.3 Der Computer macht seine Züge

Zieht der Computer, hören Sie „***Mein Zug ist...***" und der Zug wird im Display angezeigt. Auch das LED des **Ausgangsfelds** leuchtet auf, bis Sie die gewünschte Figur andrücken. Dann leuchtet das LED des **Zielfelds**. Drücken Sie die Figur auf ihr **Zielfeld**. Der Computerzug ist ausgeführt!

Abhängig von den eingestellten Sound- und Trainings-optionen, hören Sie auch andere Spielinformationen während der ersten Züge. Der Computer kann bestimmte Eröffnungen erkennen und auf einzelne Lektionen verweisen. Oder, wenn er denkt, daß Sie Hilfe brauchen, wird er ein paar Hinweise geben (wieder mit Bezug auf Lektionen). Kein anderer Schachlehrer ist noch geduldiger, hilfsbereiter und weiß dabei so viel!

1.4 Sie haben Ihre Meinung geändert? Nehmen Sie Züge zurück

Um 1 Zug auf jeder Seite zurückzunehmen, führen Sie einfach diese Züge umgekehrt aus.

Drücken Sie zunächst auf das Zielfeld - die Rücknahme wird angesagt, das Display zeigt den Rücknahmezug und die LEDs beider Zugfelder leuchten auf. Nachdem Sie die erste Rücknahme abgeschlossen haben, zeigt der Computer den nächstmöglichen Rücknahmezug. Sie können bis zu 64 Züge zurücknehmen. Um wieder normal zu spielen, führen Sie einfach den nächsten Zug auf dem Brett aus.

Alternativ können Sie auch **BACK** drücken, wenn Sie an der Reihe sind - dann führt Sie der Computer durch die Rücknahme genau wie oben beschrieben.

Nehmen Sie Schlagzüge, Rochade oder Bauernumwand-lung zurück, erinnert Sie der Computer daran, Figuren wieder auf das Brett zu stellen (unterstützt durch Display, Sprache, LEDs). Drücken Sie einfach die entsprechende Figur auf das angegebene Feld.

1.5 Spiel zu Ende? Starten Sie ein Neues...

Immer wenn Sie ein Spiel beenden (oder abbrechen), können Sie durch gleichzeitiges Drücken von **YES/✔** und **NO/X**, den Computer auf eine neue Partie einstellen. Sie hören „***New Game***" - der Computer ist bereit, mit den vorhandenen Einstellungen neu zu beginnen.

Achtung: Mit dieser Aktion löschen Sie die aktuelle Partie!

1.6 Zu einfach/zu schwer? Verändern Sie die Spielstufe!

Ist der Computer zum ersten Mal eingeschaltet, ist die Spielstufe 63 eingestellt, mit einer durchschnittlichen Bedenkzeit von 5 sek pro Zug. Sie können jedoch aus 100 Stufen auswählen! Details über Spielstufen und die Auswahl sehen Sie unter Abschnitt 3.

1.7 Sprache an/aus? Ganz wie Sie wünschen...

Die informative und unterhaltsame Sprachfunktion ist auf Stufe 2 voreingestellt. Der Lautstärkenregler bestimmt die Wiedergabe. Sie können jedoch mehr oder weniger Sprache wählen. Sogar ganz abschalten ist kein Problem! Siehe 5.1 für Details zur Auswahl dieser Funktionen.

Viele Beispiele der Sprachfunktion, die in dieser Anleitung verwendet werden, gehen von der Grundeinstellung des Computer aus. Je nach dem, welche Sound- oder Trainingsoptionen Sie auswählen, lassen sich so viel bzw. so wenig Sound und Sprache einstellen, wie Sie wollen.

---

*Übrigens: verstehen Sie den Computer nicht aufs erste Mal, können Sie sich das Gesagte wiederholen lassen - einfach **SAY AGAIN** drücken! 1x drücken für den letzten Satz, 2x für den letzten Abschnitt innerhalb der Lektion.*

2. ZUSÄTZLICHE FUNKTIONEN

2.1 Wer ist am Zug? Schauen Sie auf das Display!

Spielt die Schachakademie mit Schwarz, blinkt ein schwarzes Quadrat im Display während der Zugsuche. Nach dem Zug erscheint ein weißes Quadrat - dies bedeutet, daß Weiß am Zug ist. Mit dieser Funktion sehen Sie auf einen Blick, ob der Computer rechnet bzw. welche Seite am Zug ist.

2.2 Schlag- und spezielle Züge

Schlagzüge: Um zu schlagen, drücken Sie Ihre Figur auf ihr Ausgangsfeld, nehmen die zu schlagende Figur vom Brett, und drücken Ihre Figur wiederum auf das Zielfeld. Schlagzüge werden z.B. mit „G6xH5" angezeigt.

En Passant: Beim En Passant schlagen, erinnert Sie die Schachakademie daran, den geschlagenen Bauern vom Brett zu nehmen. Das LED des Bauernfeldes leuchtet solange, bis Sie den Bauern andrücken und vom Brett nehmen.

Rochade: Die Schachakademie erkennt die Rochade sofort nach dem Königszug. Wenn Sie den König vom **Ausgangs**- auf das **Zielfeld** gedrückt haben, leuchten die LEDs der Zugfelder des Turms, dessen Zug Sie noch machen müssen. Kurze Rochade wird mit 0-0, lange mit 0-0-0 angezeigt.

Bauernumwandlung:

• **Wandeln Sie einen Bauern um,** so drücken Sie ihn zunächst ganz normal auf das Ausgangsfeld. Sobald Sie das Zielfeld drücken, fordert Sie die Schachakademie auf, eine Figur auszuwählen. Sie zeigt auch das Umwandlungsfeld und läßt sein LED leuchten. Drücken Sie ein Figurensymbol (♛, ♜, ♝, oder ♞) zur Erkennung Ihrer neuen Figur und die Umwandlung ist abgeschlossen. Der Computer erkennt Ihre Figur sofort und startet die Suche nach dem nächsten Zug. Denken Sie daran, auch manuell die Figur auf dem Brett zu wechseln!

• **Wandelt die Schachakademie einen Bauern um,** zeigt sie den Zug wie gewöhnlich an, aber das Display zeigt neben dem Bauern auch die gewählte Figur nach der Umwandlung an. Einfach den Zug ganz normal ausführen und dann auf dem Brett den Bauern mit der gewünschten Figur tauschen.

2.3 Unerlaubte Züge

Die Schachakademie wird niemals unerlaubte Züge akzeptieren und Sie, falls Sie einen Zug nicht als unerlaubt erkennen, darauf aufmerksam machen! Drücken Sie das **Zielfeld**, werden Sie eine ***Fehlernachricht*** hören und das LED des **Ausgangsfelds** leuchtet auf. Setzen Sie die Figur wieder zurück, um einen neuen Zug zu machen. Drücken Sie eine Figur der falschen Farbe, hören Sie ebenfalls eine ***Fehlernachricht*** und die Schachakademie beachtet das gedrückte Feld überhaupt nicht.

Führen Sie einen Computerzug nicht richtig aus (Sie setzen die Figur auf ein anderes Zielfeld), werden Sie wieder benachrichtigt und das LED des Zielfelds zeigt Ihnen, wohin die Figur gehen muß. Schauen Sie auch auf das Display, um den korrekten Zug abzulesen. Will der Computer z.B. den Bauern von C7 nach C5 ziehen und Sie drücken C7, dann C6, wird das Display Er:C5 anzeigen. Dann zeigt das Display erneut den Zug an (C7-C5), und die Schachakademie wartet, bis Sie die Figur auf C5 gedrückt haben.

Drücken Sie eine Figur an und das Display zeigt dieses Ausgangsfeld an, können Sie trotzdem diesen Zug nicht machen. Einfach nochmals auf das Ausgangsfeld drücken, und Sie können sich für einen neuen Zug entscheiden. Ändern Sie Ihre Meinung nachdem der Zug eingegeben ist, können Sie ihn dennoch zurücknehmen (siehe 1.4).

SPEZIELLE HINWEISE ZU SOUNDEINSTELLUNGEN

- *Stellen Sie die Lautstärke einfach über den Regler ein.*
- *Die Soundeinstellung bestimmt, mit wieviel Sprache, Sound oder Stille gespielt wird (siehe 5.1).*
- *Die Trainingsstufen bestimmen, wieviel gesprochene Hilfen verwendet werden (siehe 5.1).*
- *Führen Sie den Computerzug nicht sofort aus, werden Sie akustisch dazu aufgefordert! Dies ist besonders nützlich, wenn die Schachakademie in höheren Spielstufen länger rechnet. Dann können Sie mal weggehen und etwas anderes machen bis Sie benachrichtigt werden. Pieptöne kommen häufiger vor - schauen Sie einfach auf das Display oder hören Sie zu, um zu wissen, was Sie als nächstes tun können.*
- *Wählen Sie eine Lektion, wird die aktuelle Sound- und Trainingseinstellung verändert. Diese Einstellungen bleiben auch nach Verlassen der Lektion erhalten.*
- *Drücken Sie **SAY AGAIN**, 1x um den letzten Satz nochmals zu hören, 2x für den letzten Absatz innerhalb der Lektion.*

2.4 Schach, Matt und Sonderregeln

Steht ein König im Schach, blinkt im Display einige Sekunden CHECK zusammen mit dem Schachzug auf. Dann geht die Anzeige wieder auf den normalen Modus zurück.

Erkennt die Schachakademie ein zwingendes Matt gegenüber Ihnen, zeigt sie zunächst den Zug wie gewohnt an. Haben Sie diesen ausgeführt, blinkt eine Mattankündigung (z.B. Ŧ in 2 für Matt in 2 Zügen). Dann geht die Anzeige wieder auf den normalen Modus zurück.

Endet eine Partie mit **Schachmatt**, wird dies angesagt und im Display erscheint MATE (mit dem Mattzug) für einige Sekunden. Dann geht die Anzeige wieder auf den normalen Modus zurück.

Die Schachakademie erkennt Patt Remis durch 3- malige Wiederholung und 50-Züge-Regel. Der Zug wird angesagt und im Display blinkt End (mit dem Zug) für einige Sekunden. Dann geht die Anzeige wieder auf den normalen Modus zurück.

2.5 Hinweis gefällig? Einfach fragen!

Immer wenn Sie Hilfe brauchen, steht Ihnen die Schachakademie gerne zur Verfügung! Drücken Sie **HINT/ INFO**, wenn Sie am Zug sind, und in 1-5 Sekunden (in Ausnahmefällen kann es länger dauern) zeigt Ihnen der Computer einen Zugvorschlag. Nehmen Sie diesen an, dann führen Sie den Zug einfach auf dem Brett aus. Nehmen Sie ihn nicht an, machen Sie entweder einen anderen Zug auf dem Brett oder löschen Sie den Hinweis mit **NO/X**. Achtung: es wird ein optimaler Hinweis gesucht, der eventuell auf einer höheren als der eingestellten Spielstufe gespielt wird.

2.6 Zugsuche unterbrechen

Um die Zugsuche der Schachakademie abzubrechen, drücken Sie einfach **YES/✔**. Dies zwingt den Computer, sofort den bis jetzt besten Zug zu spielen. Diese Funktion ist vor allem auf den höheren Stufen wertvoll und auf der Analysestufe, wenn die Schachakademie endlos lange rechnen kann.

*In den Problemlösungsstufen bewirkt **YES/✔** keinen Abbruch des Suchvorgangs, sondern die Schachakademie zeigt -----, um anzuzeigen, daß bisher kein Matt gefunden wurde. Um weiterzuspielen müssen Sie in diesen Fällen, die Spielstufe wechseln.*

2.7 Brettseiten wechseln

Um die Seiten mit der Schachakademie zu wechseln, drücken Sie **YES/✔** wenn Sie am Zug sind – die Schachakademie wird dann den nächsten Zug für Sie berechnen. Sie können sooft hin und herwechseln wie Sie wollen.

Möchten Sie nur zuschauen, wie die Schachakademie gegen sich selbst spielt, drücken Sie **YES/✔** nach jedem Zug. So können Sie die Züge studieren und Strategien abschauen, mit der Möglichkeit, diese später selber anzuwenden!

2.8 Eröffnungen

Zu Beginn einer Partie, antwortet die Schachakademie zumeist sofort, weil sie Züge aus der Eröffnungsbibliothek spielt. Diese Bibliothek enthält alle wichtigen Eröffnungen und viele Positionen aus Großmeisterpartien. Findet die Schachakademie die aktuelle Position in der Bibliothek, spielt sie einen gespeicherten Antwortzug ohne eine Suche zu starten. Die Schachakademie nutzt diese Bibliothek auf allen Stufen, außer den Problemlösungsstufen.

Dieser Schachcomputer bietet zusätzlich eine einzigartige Möglichkeit, Eröffnungen zu lernen. Unter 5.2 können Sie lesen, wie man bestimmte Spieleinstellungen festlegt, um einzelne Eröffnungen zu studieren. Und unter 4 sehen Sie, in welchen Lektionen Sie Ihr Wissen über Eröffnungen gezielt erweitern können – eine tolle Möglichkeit, die viel Spaß macht!

2.9 Denken, wenn die Gegenseite am Zug ist

Während Sie spielen, wird Ihnen auffallen, daß die Schachakademie manchmal sofort auf Ihre Züge antwortet (sogar im Mittelspiel auf höheren Stufen). Dies ist möglich, weil der Computer Ihre Zeit auch zum Denken nutzt und Züge bzw. Strategien abwägen kann. So wird errechnet, welchen Zug Sie am wahrscheinlichsten machen und die Suche nach dem Antwortzug startet, während Sie noch überlegen. Machen Sie den erwarteten Zug, kann die Schachakademie natürlich sofort antworten.

Achtung: Haben Sie Spaßstufen gewählt, kann die Schachakademie Ihre Bedenkzeit nicht zur Suche nutzen.

2.10 Spielstand-Speicher

Sie können eine Partie jederzeit unterbrechen und das Gerät mit **GO/STOP** ausschalten. Die Partie ist dann unterbrochen, die aktuelle Stellung (bis zu 64 Züge) bis zu 1 Jahr gespeichert. Schalten Sie wieder ein, können Sie dort weiterspielen, wo Sie aufgehört haben!

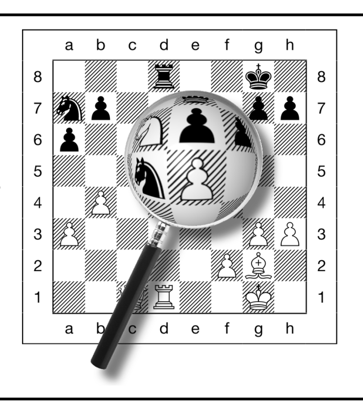
Tip: Betreiben Sie die Schachakademie mit Adapter, müssen zur Speicherung Batterien eingelegt sein, sonst geht die Partie durch Ausschalten des Geräts verloren.

2.11 Abschaltautomatik

Die Abschaltautomatik ist eine Energiesparfunktion, die die Schachakademie veranlaßt, sich nach 15 Minuten ohne Zug selbst abzuschalten. Um dann fortzufahren, drücken Sie einfach wieder **GO/STOP**. *Achtung: Die Abschaltautomatik tritt nicht in Kraft, wenn die Schachakademie einen Zug berechnet.*

Studieren Sie berühmte Partien und ihre besten Details...

Mit Hilfe der Lektionen können Sie diese Gelegenheit wahrnehmen — schauen Sie unter Abschnitt 4 nach!



3. SPIELSTUFEN

---

*Siehe „**SPIELSTUFEN AUF EINEN BLICK**“, um eine Übersicht über 100 Stufen zu bekommen.*

Ihre Schachakademie bietet eine einzigartige Auswahl von 100 Spielstufen! Diese Stufen lassen sich in 2 Gruppen einteilen:

- **60 Einsteigerstufen:** diese speziellen Einsteigerstufen bieten Anfängern und Gelegenheitsspieler eine Möglichkeit, mehr über Schach zu erfahren und eigene Fähigkeiten zu entwickeln. Bei einigen Spaßstufen macht die Schachakademie sogar Fehler - aus denen Sie lernen können!
- **40 Wettkampfstufen:** eine große Auswahl für Fortgeschrittene und erfahrene Spieler! Sie erstrecken sich auf Turnierniveau, taktisches Training, Problemlösungen und Blitzschach.
  Stellen Sie eine Stufe ein, dann beachten Sie, daß je mehr der Computer Rechenzeit bekommt, er um so stärker spielt (genau wie bei Menschen).

Eine Spielstufe einstellen

---

*Siehe auch „**SIE MÖCHTEN EINE SPIELSTUFE EINSTELLEN? DAS GEHT SO EINFACH...**“ mit Beispielen zum Einstellen einer Stufe.*

Eine komplette Aufstellung aller 100 Spielstufen finden Sie auf Seite 6. Die einzelnen Stufen werden auch im folgenden Abschnitt erläutert.

Drücken Sie **LEVEL**, um in den Spielstufenmodus zu kommen. Die Schachakademie zeigt die aktuelle Stufe an. Jetzt können Sie mit den Tasten **FWD** und **BACK** in 1er Schritten bzw. mit **LEVEL** in 10er Schritten zu einzelnen Stufen blättern. Das Display zeigt jeweils die Stufennummer und -bezeichnung an. Z.B. bei Spaßstufe 2 zeigt das Display abwechselnd L 2 und Fun:2. Wird die gewünschte Stufe angezeigt, bestätigen Sie einfach mit **YES/✔** und verlassen Sie dann den Spielstufenmodus.

Haben Sie **LEVEL** nur zum Nachschauen gedrückt, können Sie mit **NO/X** den Modus verlassen ohne die Einstellung zu ändern, sogar wenn der Computer am Zug ist.

Beachten Sie hinsichtlich der Spielstufenwahl:

- Die Stufe kann jederzeit während der Partie geändert werden
- Die Änderung der Spielstufe setzt die Schachuhr auf Null zurück
- Ändern Sie die Spielstufe während der Computer rechnet, wird die Uhr zurückgesetzt und die aktuelle Suche unterbrochen. Gehen Sie in den Spielstufenmodus während der Computer rechnet ohne die Einstellung zu ändern (Sie drücken **NO/X**), wird die Suche ebenfalls beendet.

EINSTEIGERSTUFEN

3.1 Spaßstufen

STUFE	BEZEICHNUNG	WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE	
1	Spaßstufe 1	L 1	Fun: 1
2	Spaßstufe 2	L 2	Fun: 2
3	Spaßstufe 3	L 3	Fun: 3
...UND SO WEITER BIS...			
58	Spaßstufe 58	L 58	Fun:58
59	Spaßstufe 59	L 59	Fun:59
60	Spaßstufe 60	L 60	Fun:60

Diese Spaßstufen beschränken das Schachwissen der Schachakademie und sind speziell für Einsteiger und jüngere Schachspieler. Auf diesen Stufen ist die Schachakademie menschlicher als andere Schachcomputer - sie gibt jedem eine Gewinnchance in einer Welt, in der Computer immer mechanischer und exakter werden. Entgegen der Meinung, daß Computer niemals Fehler begehen, spielt die Schachakademie tatsächlich fehlerhaft auf diesen Stufen! Die Spaßstufen decken eine ELO-Wertung von 0-1200 Punkte ab.

Übrigens - Spielen Sie noch nicht so gut mit diesen Stufen, schlägt die Schachakademie Übungslektionen vor.

Einige Spaßstufen beinhalten Beschränkungen des Schachwissens, die typische Anfängerfehler zur Folge haben. So ignoriert der Computer absichtlich den Wert einzelner Figuren und bestimmte Regeln wie Bauernstrukturen, Zentrumskontrolle, Bewegungsfreiheit, und Sicherheit für den König. Er übersieht absichtlich Mattfallen, entwickelt die Dame zu früh oder macht unüberlegte Mattgebote bzw. Schlagzüge. Schachbücher lehren häufig diese Grundsatzregeln und doch sehen Anfänger auch, wie man ohne sie in der Praxis durchkommt. Mit den Spaßstufen haben Einsteiger die Möglichkeit, die Konsequenzen von Fehlern zu erkennen und ihr Spiel erheblich zu verbessern!

Bei den schwächeren Spielstufen kann es sein, daß der Computer nicht nur Figuren ungedeckt läßt, sondern direkt versucht, Material zu verlieren. Ein frühzeitiger Damenverlust ist da nicht ungewöhnlich! Bei höheren Spaßstufen wird die Schachakademie immer weniger freigiebig. Mehr und mehr wird der Materialwert beachtet und nur noch ab und zu werden Figuren geopfert. Auf den anspruchsvollen Spaßstufen, opfert die Schachakademie kein Material — vielmehr spielt sie wie ein Anfänger, der die Grundregeln des Spiels gelernt hat. Dennoch kann sie weiter Fehler machen (z.B. in der Eröffnung, bei Drohungen, Mattgeboten oder Mattsetzungen). Probieren Sie einfach alle Spaßstufen — und lernen Sie von den Fehlern der Schachakademie.

WETTKAMPFSTUFEN

3.2 Normale Spielstufen

STUFE	BEZEICHNUNG	WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE	
61	1 Sekunde pro Zug	L 61	L 0:01
62	2 Sekunden pro Zug	L 62	L 0:02
63	5 Sekunden pro Zug	L 63	L 0:05
64	10 Sekunden pro Zug	L 64	L 0:10
65	15 Sekunden pro Zug	L 65	L 0:15
66	30 Sekunden pro Zug	L 66	L 0:30
67	45 Sekunden pro Zug	L 67	L 0:45
68	1 Minute pro Zug	L 68	L 1:00
69	2 Minuten pro Zug	L 69	L 2:00
70	3 Minuten pro Zug	L 70	L 3:00

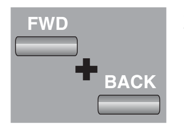
Die ersten 10 Wettkampfstufen sind für eine normale Partie gedacht. Hier wählen Sie immer eine durchschnittliche Bedenkzeit für den Computer. Dabei nutzt der Computer eine gezielte Zugsuche, um schneller antworten zu können.

Achtung: die angegebenen Zeiten sind Durchschnitts-werte. In der Eröffnung und im Endspiel spielt die Schach-akademie wahrscheinlich schneller, aber im komplexen Mittelspiel wird sie mehr Zeit benötigen.

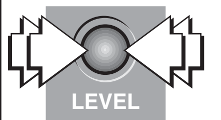
SIE MÖCHTEN EINE SPIELSTUFE EINSTELLEN? DAS GEHT SO EINFACH...



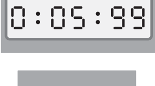
1. Drücken Sie **LEVEL**. Die aktuelle Spielstufe wird angezeigt. *Nehmen wir an, Sie wollen die erste Blitzschachstufe einstellen.*



2. Drücken Sie **FWD** und **BACK** um einzelne Stufen anzuwählen. Blättern Sie bis Blitzschachstufe 81 (L 81), mit 0:05:99 angezeigt wird.



Schneller geht es mit **LEVEL**, um in 10er Schritten zu blättern!



3. Werden L 81 und 0:05:99 angezeigt, haben Sie die richtige Stufe gefunden.



4. Drücken Sie **YES/✓** um diese Stufe zu aktivieren. Das wars!

Sie können jede andere Stufe genauso wählen! Die Spielstufen-Übersicht zeigt, welche Anzeige erscheint!

Mehr Informationen unter 3.

3.3 Turnierstufen

STUFE	BEZEICHNUNG	WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE	
71	40 Züge in 1 Stunde 20 Min.	L 71	1:20:40
72	40 Züge in 1 Stunde 30 Min.	L 72	1:30:40
73	35 Züge in 1 Stunde 45 Min.	L 73	1:45:35
74	40 Züge in 1 Stunde 45 Min.	L 74	1:45:40
75	35 Züge in 1 Stunde 30 Min.	L 75	1:30:35
76	40 Züge in 2 Stunden	L 76	2:00:40
77	45 Züge in 2 Stunden 30 Min.	L 77	2:30:45
78	50 Züge in 2 Stunden.	L 78	2:00:50
79	40 Züge in 2 Stunden 30 Min.	L 79	2:30:40
80	40 Züge in 3 Stunden	L 80	3:00:40

Mit den Blitzschachstufen stellen Sie eine bestimmte Zeit für die ganze Partie ein. Überschreitet ein Spieler dieses Zeitlimit, zeigt die Schachakadmie t iME („time“) mit der verstrichenen Zeit an und sagt, daß die Partie verloren wurde.

Haben Sie eine Blitzschachstufe gewählt, können Sie anstatt der benötigten Zeit, den Countdown-Modus einstellen (siehe 5.1). Ist die Zeit abgelaufen geht die Countdown-anzeige automatisch wieder in die normale Anzeige über.

3.4 Blitzschachstufen

STUFE	BEZEICHNUNG	WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE	
81	5 Minuten	L 81	0:05:99
82	7 Minuten	L 82	0:07:99
83	10 Minuten	L 83	0:10:99
84	15 Minuten	L 84	0:15:99
85	20 Minuten	L 85	0:20:99
86	30 Minuten	L 86	0:30:99
87	45 Minuten	L 87	0:45:99
88	60 Minuten	L 88	1:00:99
89	90 Minuten	L 89	1:30:99
90	100 Minuten	L 90	1:40:99

Die Turnierstufen zwingen Sie, innerhalb der vorgegebenen Zeit, eine bestimmt Anzahl Züge zu machen. Überschreitet ein Spieler dieses Zeitlimit, zeigt die Schachakadmie t iME („time“) mit der verstrichenen Zeit an und sagt, daß die Partie verloren wurde.

Haben Sie eine Turnierstufe gewählt, können Sie anstatt der benötigten Zeit, den Countdown-Modus einstellen (siehe 5.1). Ist die Zeit abgelaufen geht die Countdownanzeige automatisch wieder in die normale Anzeige über.

SIE BRAUCHEN HILFE BEI DER AUSWAHL EINER SPIELSTUFE? HIER EINIGE HINWEISE....

- ***Sind Sie Anfänger?*** Beginnen Sie mit den Spaßstufen. Diese Stufen beschränken die Rechentiefe und beinhalten einige Limitierungen für den Computer, der daher schwach spielt. So haben Sie eine Chance, mehr über Schach zu lernen und sogar den Computer zu schlagen! Diese 60 Stufen steigern sich im Schwierigkeitsgrad — so daß Sie Ihr Wissen aufbauen können.
- ***Sind Sie durchschnittlich gut oder fortgeschritten?*** Testen Sie die normalen Spielstufen mit bis zu 3 Minuten Rechenzeit auf Stufe 70. Für eine wahre Herausforderung wählen Sie eine der Blitzschachstufen. Und wenn Sie bereit sind, stehen schließlich noch die Turnierstufen an.
- ***Lernen Sie, indem Sie die Schachakademie beobachten!*** Studieren Sie verschiedene Spielstile, die je nach Suchvariante differieren. Wechseln Sie im Spielmodus von Selektiver Suche zu Brute Force — schauen Sie, wie unterschiedlich der Computer spielt!
- ***Sie wollen experimentieren?*** Mit den Problemlösungsstufen können Sie Mattaufgaben bis zu 8 Züge im voraus berechnen lassen — schalten Sie auf diese Stufen während Ihrer Partie oder bauen Sie eine bestimmte Stellung auf. Wählen Sie die Analysestufe und lassen Sie sich eine Stellung über Stunden oder sogar Tage durchrechnen, bis wirklich der beste Zug gefunden ist. Wählen Sie rotierende Displayanzeige und lernen Sie von den angezeigten Informationen über Rechenvorgänge.

3.5 Problemlösungsstufen

STUFE	*BEZEICHNUNG*	*WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE*
91	Matt in 1	L 91 Ŧin 1
92	Matt in 2	L 92 Ŧin 2
93	Matt in 3	L 93 Ŧin 3
94	Matt in 4	L 94 Ŧin 4
95	Matt in 5	L 95 Ŧin 5
96	Matt in 6	L 96 Ŧin 6
97	Matt in 7	L 97 Ŧin 7
98	Matt in 8	L 98 Ŧin 8

Die Auswahl dieser Stufen aktiviert ein spezielles Mattsuchprogramm. Üben Sie eine Stellung mit einem möglichen Matt, können Sie eine dieser Stufen auswählen und den Computer die Lösungen finden lassen. Ihre Schachakademie kann Matt bis zu 8 Züge im voraus finden. Matt in 1 bis Matt in 5 werden normalerweise schnell gefunden, während die restlichen Suchstufen einige Zeit beanspruchen. Gibt es kein Matt oder kann die Schachakademie keines finden, zeigt Sie (-----) an. Wechseln Sie die Stufe und spielen Sie einfach weiter!

3.6 Taktische Stufe

STUFE	*BEZEICHNUNG*	*WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE*
99	Taktisches Spiel	L 99 tAct

Auf dieser Stufe spielt der Computer anders, weil er ein anderes Rechenverfahren anwendet. Stellen Sie sich bei dieser Stufe auf eine herausfordernde, taktische Partie ein!

3.7 Analysestufe

STUFE	*BEZEICHNUNG*	*WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE*
100	Analyse (kein Zeitlimit)	L 100 9:99:99

Auf dieser Stufe analysiert der Computer ohne Zeitlimit bis er ein Matt findet oder mit **YES/✔** unterbrochen wird. Wird die Suche gestoppt, macht die Schachakademie den bis dahin besten errechneten Zug. Experimentieren Sie mit dieser Stufe — bauen Sie bestimmte Stellungen auf und

SPIELSTUFEN AUF EINEN BLICK

Mehr darüber in Abschnitt 3.

SPAßSTUFEN

	BEZEICHNUNG	*WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE*
1	Spaßstufe 1	L 1 Fun: 1
2	Spaßstufe 2	L 2 Fun: 2
3	Spaßstufe 3	L 3 Fun: 3
...UND SO WEITER BIS...		
58	Spaßstufe 58	L 58 Fun:58
59	Spaßstufe 59	L 59 Fun:59
60	Spaßstufe 60	L 60 Fun:60

NORMALE SPIELSTUFEN

	BEZEICHNUNG	*WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE*
61	1 Sekunde pro Zug	L 61 L 0:01
62	2 Sekunden pro Zug	L 62 L 0:02
63	5 Sekunden pro Zug	L 63 L 0:05
64	10 Sekunden pro Zug	L 64 L 0:10
65	15 Sekunden pro Zug	L 65 L 0:15
66	30 Sekunden pro Zug	L 66 L 0:30
67	45 Sekunden pro Zug	L 67 L 0:45
68	1 Minute pro Zug	L 68 L 1:00
69	2 Minuten pro Zug	L 69 L 2:00
70	3 Minuten pro Zug	L 70 L 3:00

TURNIERSTUFEN

	BEZEICHNUNG	*WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE*
71	40 Züge in 1 Stunde 20 Min.	L 71 1:20:40
72	40 Züge in 1 Stunde 30 Min.	L 72 1:30:40
73	35 Züge in 1 Stunde 45 Min.	L 73 1:45:35
74	40 Züge in 1 Stunde 45 Min.	L 74 1:45:40
75	35 Züge in 1 Stunde 30 Min.	L 75 1:30:35
76	40 Züge in 2 Stunden	L 76 2:00:40
77	45 Züge in 2 Stunden 30 Min.	L 77 2:30:45
78	50 Züge in 2 Stunden	L 78 2:00:50
79	40 Züge in 2 Stunden 30 Min.	L 79 2:30:40
80	40 Züge in 3 Stunden	L 80 3:00:40

BLITZSCHACHSTUFEN

	BEZEICHNUNG	*WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE*
81	5 Minuten	L 81 0:05:99
82	7 Minuten	L 82 0:07:99
83	10 Minuten	L 83 0:10:99
84	15 Minuten	L 84 0:15:99
85	20 Minuten	L 85 0:20:99
86	30 Minuten	L 86 0:30:99
87	45 Minuten	L 87 0:45:99
88	60 Minuten	L 88 1:00:99
89	90 Minuten	L 89 1:30:99
90	100 Minuten	L 90 1:40:99

PROBLEMLÖSUNGSSTUFEN

	BEZEICHNUNG	*WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE*
91	Matt in 1	L 91 Ŧin 1
92	Matt in 2	L 92 Ŧin 2
93	Matt in 3	L 93 Ŧin 3
94	Matt in 4	L 94 Ŧin 4
95	Matt in 5	L 95 Ŧin 5
96	Matt in 6	L 96 Ŧin 6
97	Matt in 7	L 97 Ŧin 7
98	Matt in 8	L 98 Ŧin 8

TAKTISCHE STUFE

	BEZEICHNUNG	*WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE*
99	Taktisches Spiel	L 99 tAct

ANALYSESTUFE

	BEZEICHNUNG	*WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE*
100	Analyse (kein Zeitlimit)	L 100 9:99:99

lassen Sie den Computer analysieren! Er rechnet Stunden und sogar Tage, um die beste Lösung zu finden. Vergessen Sie nicht diese Rechenvorgänge am Display mitzuverfolgen und daraus zu lernen (siehe 5.4).

4. LEKTIONEN

Mehr über die Lektionen

*Auf der Übersicht „**LERNEN SIE ALLES ÜBER SCHACH MIT 100 SPRACHUNTERSTÜTZEN LEKTIONEN**“ sehen Sie alles auf einen Blick.*

Die sensationellste Funktion der Schachakademie ist ihre Fähigkeit, Ihnen alles über Schach beizubringen. Mit 100 Lektionen, die Sie auswählen können, verbessern Sie Ihre Fähigkeiten um ein vielfaches. Und durch die sehr gute Sprachfunktion ist es so, als hätten Sie einen persönlichen Trainer! Ideal für alle Spielertypen, deckt die Schach-akademie eine breite Auswahl an Lektionen ab:

- Grundregeln und -züge.
- Verschiedene, wichtige Endspiele.
- Detaillierte Informationen über Eröffnungensregeln und -systeme.
- Vertiefte Studien der Bauernstrukturen.
- Beispiele typischer Mattnetze.
- Studien berühmter Partien und Partien von Weltmeistern zum Nachspielen und Analysieren.

Diese Lektionen bieten jedem etwas. Und die Sprachfunktion, die Sie durch die einzelnen Aufgaben führt, macht es Ihnen so einfach zu lernen. Folgen Sie den Anweisungen, schauen Sie auf das Display und die LEDs - Sie werden erstaunt sein, wieviel Spaß Schach machen kann!

4.1 Eine Lektion auswählen

*Siehe auch „ **SIE WOLLEN EINE LEKTION AUSWÄHLEN? ES GEHT GANZ EINFACH....**“. Orientieren Sie sich in der Lektionsübersicht um eine dieser 100 Möglichkeiten zu wählen.*

Drücken Sie **TUTORIAL** und das Display zeigt die aktuelle Lektion an. Mit **FWD** und **BACK** für 1er und **TUTORIAL** für 10er Schritte können Sie die gewünschte Lektion aufrufen. Wird diese angezeigt, bestätigen Sie mit **YES/✔** und der Computer beginnt. Bitte beachten Sie folgendes:

- Lektionen können jederzeit gewechselt werden. Wählen Sie eine neue während die aktuelle noch andauert, wird diese einfach beendet.
- Sie können mit **TUTORIAL** jederzeit die aktuelle Lektion anzeigen lassen. Drücken Sie dann **NO/X** können Sie ganz normal weiterspielen ohne jegliche Änderung der Einstellung.
- Drücken Sie eine ***unerlaubte Taste*** während der Lektion, hören Sie ***eine entsprechende Fehlermeldung***.
- Um die Lektion abzubrechen, drücken Sie **NO/X** (immer möglich, außer wenn der Computer auf eine Antwort von Ihnen wartet). Sie werden dann gefragt, ob Sie die Lektion tatsächlich beenden wollen — wenn ja, bestätigen Sie mit **YES/✔**. Achtung: Die Position aus der Lektion bleibt erhalten — drücken Sie **NO/X** und **YES/✔** gleichzeitig für eine neue Partie.
- Die Sound- bzw. Trainingsstufe werden eventuell automatisch von einer Lektion beeinflußt und dann beibehalten wenn Sie zum Spielprogramm zurückkehren.

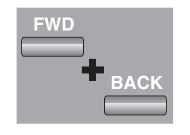
4.2 Tips zum Lernen

Nun sind Sie startklar für die erste Lektion! Die Schachakademie beginnt automatisch zu sprechen und erklärt Ihnen, was zu tun ist. Abhängig von der gewählten Lektion, erklärt Ihnen die Schachakademie zunächst den Inhalt der Lektion oder beginnt mit einem Stellungsaufbau. Im weiteren Verlauf tauchen Quizfragen auf, bei denen Sie den aktuellen Zug, Mattfelder oder richtige Antworten finden müssen! Sie erkennen die Fragen im Display durch „tESt“

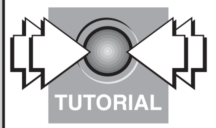
SIE WOLLEN EINE LEKTION AUSWÄHLEN? ES GEHT GANZ EINFACH!



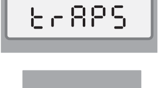
1. Drücken Sie **TUTORIAL** und die aktuelle Lektion wird angezeigt. *Nehmen wir an, Sie möchten Eröffnungsfallen kennenlernen.*



2. Drücken Sie **FWD** oder **BACK** um durch die Lektionen zu blättern, bis trAPS für Lektion 30 (tu 30), angezeigt wird.



Schneller geht es, wenn Sie mit **TUTORIAL** auch in 10er Schritten blättern.



3. Wenn tu 30 und trAPS angezeigt wird, haben Sie die richtige Lektion.

4. Bestätigen Sie mit **YES/✔** und der Computer beginnt mit der Lektion. Das wars!



In der Lektionsübersicht sehen Sie alle 100 auf einen Blick.

Mehr Informationen unter Punkt 4.

oder „t:F“. Die Lösung kann durch Eingabe eines Zuges, durch Drücken des Mattfeldes oder durch Bestätigung mit **YES/✔** oder **NO/X** gegeben werden. Wartet das Gerät auf Ihre Antwort, hören Sie einzelne Pieptöne. Nach Ihrer Antwort, wird die Lektion fortgesetzt.

*Denken Sie daran: Verstehen Sie die Schachakademie nicht, können Sie mit **SAY AGAIN** das Gesagte wiederholen lassen. Drücken Sie diese Taste 2x, wird der letzte Absatz wiederholt.*

Es kann vorkommen, daß Sie ein Partie von einer bestimmten Position innerhalb der Lektion ausspielen können. Taucht diese Möglichkeit auf, können Sie die Lektion auch normal fortsetzen, indem Sie den Computerzug zurücknehmen (oder **BACK** drücken) wenn Sie am Zug sind. Setzen Sie die Rücknahme fort, bis Sie bei der Ausgangsstellung angelangt sind und schon werden Sie gefragt, ob Sie die Lektion fortsetzen möchten. Antworten Sie mit **YES/✔** oder **NO/X**.

5. SPIELOPTIONEN

Zusätzlich zu allen bisher beschriebenen Funktionen, bietet Ihnen die Schachakademie weitere Optionen, die alle jederzeit eingestellt werden können. Die Optionen werden im einzelnen im folgenden Abschnitt erklärt und in der Abbildung „Optionsmodus“ gezeigt.

SPIELOPTIONEN AUSWÄHLEN

*Siehe „**OPTIONSMODUS** : **EINE KOMPLETTE ÜBERSICHT**“ für eine Zusammenfassung aller Möglichkeiten dieses Modus. Es zeigt die ganze Auswahl auf einen Blick!*

Die Spieloptionen lassen sich in 4 Hauptgruppen einteilen: *Betriebsoptionen, Spieleinstellungen, Eröffnungs regeln und Rollierendes Display*. Mit Drücken von **OPTION** können Sie einzelne Gruppen anwählen. Mit **FWD** und **BACK** kommen Sie zu untergeordneten Optionen jeder Gruppe. Für fast alle Optionen wird mit (**+**) im Display angezeigt, daß die Option gewählt wurde, während ein (**–**) bedeutet, daß die Option ausgeschaltet ist. Mit **YES/✔** ändern Sie die Einstellung so wie angezeigt. Denken Sie

LERNEN SIE ALLES ÜBER SCHACH MIT HILFE VON 100 SPRACHUNTERSTÜTZTEN LEKTIONEN

Mehr darüber unter Punkt 4.

DEUTSCH

GRUNDREGELN

STUNDE		WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE		
1	Notation (Brett, Felder)	tu 1	nOtAt	--
2	König + Dame	tu 2	rULES	♛♚
3	Schach	tu 3	CHEC	--
4	Matt	tu 4	MAtE	--
5	Turm + Läufer + Springer	tu 5	rULES	♞♝♜
6	Bauernzüge	tu 6	rULES	♟
7	Bauernumwandlung	tu 7	PrOMO	--
8	Wert der Figuren	tu 8	COUnt	--
9	Sonderregel Enpassant	tu 9	EnPAS	--
10	Sonderregel Rochade	tu 10	CASt	--

TAKTISCHE MOTIVE

STUNDE		WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE		
51	Opfer	tu 51	SACrI	--
52	Scheinopfer	tu 52	trIC	--
53	Fesselungen	tu 53	PInS	--
54	Bauerngabeln	tu 54	FOr	♟
55	Springergabeln	tu 55	FOr	♞
56	Abzugsschach	tu 56	dISCO	--
57	Doppelschach	tu 57	dOUbL	--
58	Ablenkung	tu 58	StEEr	--
59	Hinlenkung	tu 59	dISIO	--
60	Übungsbeispiele	tu 60	PrAC	--

EINFACHE ENDSPIELE

STUNDE		WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE		
11	König + Dame	tu 11	EndGA	♛♚
12	König + Turm	tu 12	EndGA	♜♚
13	König + 2 Läufer	tu 13	EndGA	♝♚
14	König + 2 Springer	tu 14	EndGA	♞♚
15	König + Läufer + Springer	tu 15	EndGA	♞♝♚
16	Opposition I: König + Bauer	tu 16	OPPOS	♟♚
17	Regel vom Quadrat: König + Bauer	tu 17	SqUAr	♟♚
18	Zugzwang: König + Bauer	tu 18	FOrCE	♟♚
19	Opposition II: König + Bauer	tu 19	OPPOS	♟♚
20	Umwandlung: König + Bauer	tu 20	PrOMO	♟♚

BAUERNSTRUKTUREN

STUNDE		WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE		
61	Definitionen I	tu 61	dEFI	--
62	Definitionen II	tu 62	dEFI	--
63	Bauernstrukturen	tu 63	StrUC	--
64	Zentrumsbauern	tu 64	CEnt	--
65	Isolanis	tu 65	ISOLA	--
66	Doppelbauern	tu 66	dOUbL	--
67	Freibauern	tu 67	OUtPA	--
68	Rückständige Bauern	tu 68	bACPA	--
69	Bauerndurchbruch	tu 69	StOrM	--
70	Selbstpatt	tu 70	StALE	--

GOLDENE REGELN

STUNDE		WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE		
21	Zentrumsbauern	tu 21	CEnt	♟
22	Zentrumskontrolle	tu 22	COnt	--
23	Entwicklung mit Drohung	tu 23	dEvEL	--
24	Erst Springer, dann Läufer	tu 24	FirSt	--
25	Figur nur einmal ziehen	tu 25	OnCE	--
26	Keine unbegründeten Bauernzüge	tu 26	MOtIv	--
27	Frühe Rochade	tu 27	CASt	--
28	Dame nicht zu früh entwickeln	tu 28	dEvEL	♛
29	Starke Zentrumsfelder	tu 29	CEnt	--
30	Eröffnungstallen	tu 30	trAPS	--

TYPISCHE MATTBILDER

STUNDE		WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE		
71	Grundreihenmatt	tu 71	bACrA	--
72	Ersticktes Matt	tu 72	SMOtH	--
73	Arabisches Matt	tu 73	ArAb	--
74	Anastasia Matt	tu 74	AnAS	--
75	Grecos Matt	tu 75	GrECO	--
76	Retis Matt	tu 76	rEtI	--
77	Morphys Matt	tu 77	MOrPH	--
78	Damianos Matt	tu 78	dAMIA	--
79	Schwalbenschwanz-Matt	tu 79	tAIL	--
80	Epauletten-Matt	tu 80	EPAUL	--

ERÖFFNUNGEN I

STUNDE		WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE		
31	Eröffnungsnamen	tu 31	nAMES	--
32	Offene Spiele: Italienisch	tu 32	ItAI	--
33	Offene Spiele: Spanisch	tu 33	SPAn	--
34	Offene Spiele: Königsgambit	tu 34	Gbit	--
35	Offene Spiele: Russisch	tu 35	rUSS	--
36	Offene Spiele: Schottisch	tu 36	Scot	--
37	Halboffene Spiele: Sizilianisch	tu 37	Sici	--
38	Halboffene Spiele: Französisch	tu 38	FrAn	--
39	Halboffene Spiele: Caro-Kann	tu 39	CArO	--
40	Halboffene Spiele: Skandinavisch	tu 40	ScAn	--

PARTIENBESPRECHUNG/VERTIEFUNG

STUNDE		WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE		
81	Partien von Jugendlichen	tu 81	tEEnS	--
82	Partien von Jugendlichen	tu 82	tEEnS	--
83	Partien von Jugendlichen	tu 83	tEEnS	--
84	Partien von Jugendlichen	tu 84	tEEnS	--
85	Berühmte Partien	tu 85	FAME	--
86	Berühmte Partien	tu 86	FAME	--
87	Berühmte Partien	tu 87	FAME	--
88	Die jungen Wilden (Kramnik)	tu 88	YOUnG	--
89	Die jungen Wilden (Topalow)	tu 89	YOUnG	--
90	Die jungen Wilden (Anand)	tu 90	YOUnG	--

ERÖFFNUNGEN II

STUNDE		WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE		
41	Halboffene Spiele: Aljechin	tu 41	ALEn	--
42	Geschlossene Spiele:Damengambit	tu 42	Gbit	♛
43	Geschlossene Spiele:Königsindisch	tu 43	IndI	♚
44	Geschlossene Spiele:Grünfeldindisch	tu 44	Grun	--
45	Geschlossene Spiele:Nimzo indisch	tu 45	ntch	--
46	Geschlossene Spiele:Damenindisch	tu 46	IndI	♛
47	Holländische Verteidigung	tu 47	HolI	--
48	Englische Eröffnung	tu 48	EnGL	--
49	Gambitvarianten	tu 49	GbitS	--
50	Spezielle Eröffnungen	tu 50	SPEC	--

WELTMEISTER

STUNDE		WECHSELNDE DISPLAYANZEIGE		
91	Steinitz	tu 91	StEIn	--
92	Lasker	tu 92	LASK	--
93	Capablanca	tu 93	CAPA	--
94	Euwe	tu 94	EUE	--
95	Botwinnik	tu 95	bOt	--
96	Tal	tu 96	tAL	--
97	Petrosjan	tu 97	PEtrO	--
98	Spassky	tu 98	SPASS	--
99	Karpov	tu 99	KArPO	--
100	Kasparov	tu 100	KASPA	--

daran, daß Sie mit **OPTION** jederzeit zwischen den Hauptgruppen springen können.Wenn Sie die Auswahl aus jeder der 4 Gruppen getroffen haben, können Sie mit **NO/X** diesen Modus beenden und zum normalen Spiel zurückkehren.

Achtung: 2 Optionen werden nicht wie üblich mit (**+**) bzw. (**–**) angezeigt, wie oben beschrieben.Dies trifft auf die *Soundeinstellungen* und *Trainingsstufen* zu. Details sehen Sie im folgenden Abschnitt unter den Einzelinformationen.

Wird der Computer zum ersten Mal eingeschaltet, sind bestimmte Einstellungen vorgegeben. Voreingestellte Optionen sind in der Abbildung mit einem (*) markiert. Immer wenn Sie Ihre Schachakademie für eine neue Partie einstellen, werden die meisten gewählten Optionen mitübernommen. Ausnahmen sind praktische Einstellungen wie automatische Antwort und Weiß von unten spielen.

5.1 Betriebsoptionen

---

*Siehe auch „**OPTIONSMODUS: EINE KOMPLETTE ÜBERSICHT**“.*

Drücken Sie 1x OPTION, um die Betriebsoptionen zu wählen. Mit **FWD** und **BACK** können Sie nun innerhalb dieser Gruppe wählen. Mit **YES/✔** schalten Sie einzelne Optionen an bzw. aus.

a. Automatische Antwort

An: +Aut Aus: -Aut

Normalerweise antwortet die Schachakademie automatisch immer wenn Sie einen Zug eingegeben haben. Schalten Sie automatische Antwort aus, können Sie alle Züge für beide Seiten selbst wählen, ohne daß der Computer mitrechnet. Diese Funktion kann für verschieden Fälle benutzt werden:

- Nachspielen von Meisterpartien. Drücken Sie **YES/✔**, um zu sehen, wie der Computer den nächsten Zug von einer bestimmten Stellung aus spielen würde.
- Machen Sie Mitschriften Ihrer eigenen Partien. Sie können diese so mit dem Computer nachspielen und sehen, welche Auswirkungen andere Züge oder Strategien auf den Ausgang des Spiels gehabt hätten — beobachten und lernen!
- Studieren Sie Eröffnungen, indem Sie sie manuell nachspielen
- Spielen Sie gegen einen Freund. Der Computer wird dann zum Schiedsrichter, der die Regeleinhaltung überwacht und die Zeitmessung übernimmt.
- Spielen Sie bis zu einer bestimmten Stellung, die Sie studieren möchten, nach.

Sind Trainingsfunktionen aktiviert, können Sie auch mit dieser Option lernen, sogar wenn Sie gegen einen Freund spielen. Die Schachakademie beobachtet genau und gibt für beide Seiten Hinweise, Vorschläge, Warnungen und Querverweise auf das Lernprogramm, durch das Sie Ihr Spiel verbessern können.

Spielen Sie gegen eine andere Person und Sie möchten sehen, was die Schachakademie an Ihrer Stelle tun würde, dann drücken Sie einfach **YES/✔** und sie wird Ihren nächsten Zug ausführen. Nach dem Zug bleibt die automatische Antwort ausgeschaltet und Sie können weiterspielen.

Achtung: diese Option geht immer zurück auf +Aut, wenn Sie eine neue Partie starten.

b. Soundeinstellungen

Optionen: -Snd, Snd 1, Snd2, Snd3, Snd4

Ihr Computer bietet 5 verschiedene Soundeinstellungen. So bestimmen Sie genau, wieviel Sprachunterstützung Sie wünschen! Um eine Einstellung zu wählen, drücken Sie wiederholt **YES/✔**. Wird die gewünschte Einstellung angezeigt, können Sie entweder weitere Optionen einstellen oder diesen Modus verlassen — die zuletzt angezeigte Soundeinstellung ist aktiviert. Wird die Schachakademie das erste Mal eingeschaltet, ist die Soundeinstellung 2 aktiv. Probieren Sie einfach alle aus, um zu wissen, welche Ihnen am besten gefällt.

- -Snd: *Sound aus.* Wählen Sie diese Einstellung, wenn Sie absolute Stille wünschen — optimal für späte Late-Night Partien.
- Snd 1: *Minimaler Sound.* Diese Einstellung ist ohne Sprache aber mit bestimmten Tönen und Signalen. Minimal bedeutet, daß die Schachakademie nur Züge, Tastendruck und bestimmte Vorgänge *(new game, schach, zug errechnet...)* mit Sound belegt. Diese Option ist vergleichbar mit den Soundmöglichkeiten anderer Geräte.
- Snd2: *Sprachmininaler Sound*. Hier werden die bei Snd 1 beschriebenen Vorgänge mit Sprache wiedergegeben, z.B. *„**mein Zug ist...**“* oder *„**Fehler**“* oder Feldnamen wie *„**E2**“*.
- Snd3: *Funktional*. Bei dieser Einstellung wird die Sprachausgabe von Snd2 erweitert. Z.B. anstatt nur *„**neue Spielstufe**“* hören Sie jetzt *„**neue Spielstufe gewählt**“*, zusammen mit einer Kurzbeschreibung dieser neu gewählten Stufe. Vergleichbares hören Sie bei Auswahl von Spielstufen *„**Spielstufe nummer 83 : 10 Minuten pro Partie**“* und Optionen *„**automatische Antwort an**“*.

* Snd4: *Alles an (Demo)*. Hiermit erhalten Sie die volle Sprachunterstützung. Wählen Sie diese Einstellung, wenn Sie nichts verpassen wollen — oder wenn Sie die tolle Sprachfunktion der Schachakademie Ihren Freunden vorführen wollen!

*Denken Sie daran, daß Sie mit dem Lautstärkenregler die Wiedergabe lauter oder leiser definieren können. Die Sprache der Lektionen ist nicht abhängig von den Soundeinstellungen. Weitere Details zur Sprachfunktion und Soundeinstellung, finden Sie unter „**SPEZIELLE MERKMALE DER SOUNDFUNKTION**“ Punkt 2.*

c. Trainingsstufen

Optionen: -Coch, Coch 1, Coch2, Coch3

Bei dieser Auswahl, können Sie genau festlegen, in welchem Umfang Sie Trainingsunterstützung wünschen. Zur Auswahl drücken Sie **YES/✔** mehrmals bis die gewünschte Einstellung im Display angezeigt wird. Dann können Sie weitere Optionen wählen oder den Modus verlassen - die zuletzt angezeigte Trainingsstufe wird aktiv sein. Schalten Sie die Schachakademie das erste Mal ein, ist Stufe 2 aktiv.

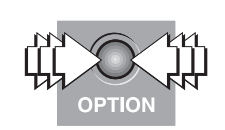
- -Coch: *Trainingsstufe aus.* Wollen Sie keinen Trainer zur Seite, so wählen Sie diese Einstellung.
- Coch 1: *Minimale Stufe*. Diese Stufe ist für Fortgeschrittene geeignet. Hier geht der Computer davon aus, daß offensichtliche Taktiken und Strategien bekannt sind, und wird nicht darauf aufmerksam machen. Nicht offensichtliche Taktiken und Strategien, z.B. Opfer oder Kombinationen, wird er Ihnen bewußt machen. Außerdem werden die Namen der Eröffnungen verdeutlicht.
- Coch2: *Normale Trainingsstufe*. Auf dieser Stufe, gibt der Computer soviel Unterstützung, wie sie sonst eine durchschnittlicher Schachspieler benötigt - einer, der die wichtigsten Regeln kennt, jedoch auf einige taktische und strategische Elemente aufmerksam gemacht werden muß. Wieder werden Eröffnungen verdeutlicht (speziell auch Abwandlungen) und eine abgeschwächte Strategie wird aufgezeigt (z.B. das Prinzip von passierten Bauern).
- Coch3: *Maximale Stufe*. Mit dieser Stufe präsentiert sich der heutige Schachtrainer! Diese Stufe macht alles für Anfänger und jeden,der Schach lernen möchte! Sie gibt Warnungen, wenn Ihre Figuren Fehler begehen oder in Gefahr sind und Sie erhalten automatisch Vorschläge und Hinweise auch zu den offensichtlichsten Taktiken (z.B. Figuren sind ungedeckt). Eröffnungen werden bezeichnet (die wichtigsten) und ab und zu kommen auch ermunternde Kommentare! Nicht offensichtliche taktische Motive werden in dieser Stufe nicht angesprochen.

Vergessen Sie nicht die anderen Trainingsfunktionen, einschließlich der Riesenauswahl an Lektionen (Punkt 4) und den Optionen bei Eröffnungsregeln (Punkt 5.3)!

OPTIONSMODUS: EINE KOMPLETTE ÜBERSICHT

Mehr darüber unter Punkt 5.

1. Drücken Sie OPTION um den Modus aufzurufen.



1 = **BETRIEBSOPTIONEN**
2 = **SPIELEINSTELLUNGEN**
3 = **ERÖFFNUNGSREGELN**
4 = **ROTIERENDE DISPLAYANZEIGE**

2. Wählen Sie die Einstellungen innerhalb des Modus.

Blättern Sie weiter (BACK / FWD)

Drücken Sie YES/☑ um Einstellungen an-oder abzuschalten

BETRIEBSOPTIONEN

	AN	AUS
Automatische Antwort	+Aut*	-Aut
Soundeinstellungen 0 .. *Ohne Sound*		-Snd
1 .. *Minimaler Sound*	Snd1	
2 .. *Sprachminimaler Sound*	Snd2*	
3 .. *Funktional*	Snd3	
4 .. *Alles an (Demo)*	Snd4	
Trainingseinstellungen 0 .. *Ohne Trainer*		-CoCh
1 .. *Minimale Stufe*	CoCh1	
2 .. *Normale Stufe*	CoCh2*	
3 .. *Maximale Stufe*	CoCh3	
Uhrticken	+CtIC	-CtIC*
Countdown-Uhr	+Cdn	-Cdn*
Weiß von oben spielen	+toP	-toP*

SPIELEINSTELLUNGEN

	AN	AUS
Selektive Suche	+SEL*	-SEL
Alle Eröffnungen	+ALL*	-ALL
Bibliothek: Italienisch	+ItAI*	-ItAI
Bibliothek: Spanisch	+SPAn*	-SPAn
Bibliothek: Königsgambit	+Gb it♚*	-Gb it♚
Bibliothek: Russisch	+ruSS*	-ruSS
Bibliothek: Schottisch	+Scot*	-Scot
Bibliothek: Sizilianisch	+Sici*	-Sici
Bibliothek: Französisch	+FrAn*	-FrAn
Bibliothek: Caro-Kann	+CAro*	-CAro
Bibliothek: Skandinavisch	+ScAn*	-ScAn
Bibliothek: Aljechin	+ALEn*	-ALEn
Bibliothek: Damengambit	+Gb it♛*	-Gb it♛
Bibliothek: Königsindisch	+IndI♚*	-IndI♚
Bibliothek: Grünfeldindisch	+Grun*	-Grun
Bibliothek: Nimzoindisch	+ntch*	-ntch
Bibliothek: Damenindisch	+IndI♛*	-IndI♛
Bibliothek: Holländisch	+HolI*	-HolI
Bibliothek: Englisch	+EnGL*	-EnGL
Bibliothek: Gambitvarianten	+Gb it*	-Gb it
Bibliothek: Ungewöhnliche Eröffnungen	+UnuS*	-UnuS

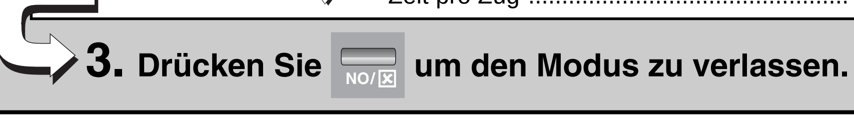
ERÖFFNUNGSREGELN

	AN	AUS
Alle Eröffnungsregeln	+AlI	-AlI*
Regel: Zentrumsbauern	+CEnt♟	-CEnt♟*
Regel: Zentrumskontrolle	+CCtI	-CCtI*
Regel: Entwicklung mit Drohung	+thrt	-thrt*
Regel: Erst Springer, dann Läufer	+bEF♞♝	-bEF♞♝*
Regel: Figur nur einmal ziehen	+OncE	-OncE*
Regel: Keine unbegründeten Bauernzüge	+no♟	-no♟*
Regel: Frühe Rochade	+CASt	-CASt*
Regel: Dame nicht zu früh entwickeln	+no♛	-no♛*
Regel: Starke Zentrumsfelder	+CEnt	-CEnt*
Regel: Eröffnungsfallen	+trAP	-trAP*

ROTIERENDE DISPLAY-ANZEIGE

	AN	AUS
Angenommene Zugfolge bis Suchtiefe 1	+rd:1	-rd:1*
Angenommene Zugfolge bis Suchtiefe 2	+rd:2	-rd:2*
Angenommene Zugfolge bis Suchtiefe 3	+rd:3	-rd:3*
Angenommene Zugfolge bis Suchtiefe 4	+rd:4	-rd:4*
Suchtiefe und untersuchter Zug	+rd:d	-rd:d*
Bewertung der Stellung	+rd:E	-rd:E*
Rechenknoten pro Sekunde	+rd:n	-rd:n*
Zeit pro Zug	+rd:t	-rd:t*

Drücken Sie YES/☑ um Einstellungensettings an-oder abzuschalten



3. Drücken Sie NO/☒ um den Modus zu verlassen.

DEUTSCH

d. Uhrticken
An: +CtIC Aus: -CtIC
Wählen Sie diese Einstellung, so aktivieren Sie ein Ticken, das den richtigen Schachuhren nachempfunden ist.So können Sie sich Live-Turnieratmosphäre ohne viel Aufwand in Ihr Wohnzimmer holen!

e. Countdown-Uhr
An: +Cdn Aus: -Cdn
Wählen Sie diese Einstellung, zeigt das Display die verbleibende Zeit anstatt der beanspruchten. *Diese Einstellung geht nur in Verbindung mit den Turnier- oder Blitzschachstufen.*

f. Weiß von oben spielen
An: +toP Aus: -toP
Vielleicht möchten Sie einmal vom Standard abweichen und mit Schwarz von unten spielen, während der Computer mit Weiß von oben spielt. Dann stellen Sie einfach diese Option zu Beginn einer Partie ein +toP. Drücken Sie **YES/✔**, um das Spiel zu starten, und die Schachakademie wird den ersten Zug für Weiß berrechnen.

*Siehe auch Abbildung „**SIE WOLLEN MIT SCHWARZ VON UNTEN SPIELEN? KONSTROLLIEREN SIE DIE AUFSTELLUNG**“, um die richtige Aufstellung für diese Option zu überprüfen.*

Beachten Sie, daß wenn diese Option aktiv ist, die Brettnotation ebenfalls umgekehrt ist. Starten Sie eine neue Partie, wird diese Optionen automatisch wieder auf -toP gesetzt.

5.2 Spieleinstellungen

*Siehe auch „**OPTIONSMODUS: EINE KOMPLETTE ÜBERSICHT**“ zur Ansicht aller **Spieleinstellungen** auf einen Blick.*

Drücken Sie 2x OPTION, um diese Gruppe zu wählen. Dann gehen Sie zu den einzelnen Einstellungen mit **FWD** und **BACK**. Drücken Sie **YES/✔**, um diese AN- oder ABZUSCHALTEN.
Die Spieleinstellungen bestimmen, wie Ihr Computer Züge berrechnet. Die erste Option, selektive Suche, erlaubt die Art der Zugsuche festzulegen. Die restlichen Spieleinstellungen beziehen sich auf die Eröffnungsbibliotheken der Schachakademie. Sie können wählen, ob sie auf die gesamte Bibliothek zugreifen soll (voreingestellt) oder nur auf Teilbibliotheken. Somit haben Sie die Möglichkeit, einzelne Eröffnungen im Detail zu studieren!

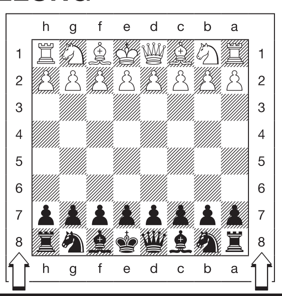
a. Selektive Suche
An: +SEL Aus: -SEL
Das Programm des Schachcomputers benutzt normalerweise einen *selektiven Algorithmus*. Dieser ermöglicht es ihm, Kombinationen zu erkennen, die sonst lange berechnet werden müßten. Schalten Sie diese Option ab -SEL, geht das Programm zu einem schnellen *Brute Force Algorithmus* über. Diese Suchmethode minimiert die Möglichkeit, daß der Computer etwas übersieht.
Achtung - In den Problemlösungsstufen wendet die Schachakademie immer den Brute Force Algorithmus an.

b. Alle Eröffnungen
Ist diese Option aktiviert, hat der Computer Zugang zu allen aktiven Eröffnungsbibliotheken. Schalten Sie sie Aus, sperren Sie diesen Zugang vollständig. Die Schachakademie ist dann gezwungen, alle Züge von Anfang an zu berechnen und sich nicht auf die Bibliothek zu verlassen. Mehr darüber finden Sie unter Punkt 2.8.

c. Einzelne Eröffnungen
Sie haben auch die Möglichkeit, die Schachakademie so einzustellen, daß sie nur auf eine Eröffnung zurückgreift oder auf eine bestimmte Kombination von Eröffnungen. Mit dieser Funktion können Sie einzelne Eröffnungen detailliert

SIE WOLLEN SCHWARZ VON UNTEN SPIELEN? KONTROLLIEREN SIE DIE AUFSTELLUNG

Spielt der Computer mit Weiß von oben (siehe Punkt 5.1), so versichern Sie sich, daß die Figuren richtig aufgestellt sind! Beachten Sie, daß Könige und Damen unterschiedlich stehen und die Brettnotation gedreht ist.



anschauen und sich nur auf diese konzentrieren, die Sie gerade spielen! Schalten Sie dazu einfach diese Option AN oder AUS. In der Übersicht des Optionsmodus sehen Sie einzelne Möglichkeiten und ihre Displayanzeige.
Die Auswahl umfaßt: Italienische Eröffnung, Spanische Eröffnung, Königsgambit, Russische Eröffnung, Schottische Eröffnung, Sizilianische Eröffnung, Französische Eröffnung, Caro-Kann Verteidigung, Skandinavische Eröffnung, Aljechin Verteidigung, Damengambit, Königsindisch, Grünfeldindisch, Nimzoindisch, Damenindisch, Holländische Verteidigung und Englische Eröffnung. Zusätzlich noch 2 spezielle Bibliotheken, Variationen des Gambits und ungewöhnliche Eröffnungen. Bestimmt für jeden etwas!

5.3 Eröffnungsregeln

*Siehe auch „**OPTIONSMODUS: EINE KOMPLETTE ÜBERSICHT**“ für alle **Eröffnungsregel-Einstellungen** auf einen Blick.*

Drücken Sie 3x OPTION, um die Eröffnungsregeln auszuwählen. Blättern Sie zu den einzelnen Einstellungen mit **FWD** und **BACK**. Drücken Sie **YES/✔**, um diese AN- oder ABZUSCHALTEN.
Diese Einstellungen können sehr hilfreich sein für alle, die Schach lernen und mehr über Pläne, Regeln und Strategien erfahren möchten. Wie in der Optionsmodus-Übersicht gezeigt, sind diese Einstellungen alle zunächst abgeschaltet. Sie können jede einzelne Eröffnungsregel-Einstellung individuell aktivieren oder einfach mit der Option „alle Eröffnungsregeln“ pauschal auswählen.
Aktivieren Sie diese Einstellungen, streicht die Schachakademie das Wissen über diese Regeln aus Ihrem Speicher und wird sie im Spiel nicht beachten.
Eröffnungsregeln sind z.B. erst Springer dann Läufer ziehen, frühe Damenzüge vermeiden, frühe Rochade anstreben, Zentrumskontrolle erlangen und viele andere.

5.4 Rollierende Displayanzeige
WICHTIG: *diese Funktion ist nur aktiv während DER ZUGSUCHE DES COMPUTERS.*

*Siehe auch „**OPTIONSMODUS: EINE KOMPLETTE ÜBERSICHT**“ für alle **Einstellungen der Displayanzeige**.*

Drücken Sie 4x OPTION, um diese Einstellungen aufzurufen. Dann können Sie mit **FWD** und **BACK** wieder einzelne Einstellungen wählen und diese mit **YES/✔** AN- oder ABSCHALTEN.
Normalerweise zeigt das Display die Zeit für einen Zug an. Die Schachakademie kann jedoch auch andere Informationen aufzeigen (siehe Punkt 6 Infomodus).Die rollierende Anzeige geht einher mit dem Infomodus, der es Ihnen ermöglicht die gewünschten Informationen auszuwählen, die dann im Display ablaufen. Sie können einzelne oder alle Einstellungen aktivieren, ganz wie Sie wünschen.
Die Spielinformationen, die Sie während ***der Suche des Computers*** sehen umfassen folgendes:

- trd:1 / trd:4 = legt fest, wieviele Züge angezeigt werden (bis zu 4).
- trd:d = zeigt die Suchtiefe und die bisher untersuchten Züge.
- trd:E = Bewertung der aktuellen Stellung.
- trd:n = Rechenknoten pro Sekunde.
- trd:t = verbrauchte Zeit für den aktuelle Berechnung.

Ist die gewünschte Information nicht verfügbar, zeigt das Display eine Anzahl von Bindestrichen (-----).

6. SPIELINFORMATIONEN

In einer normalen Partie, würden Sie Ihren Gegner nie fragen, welchen Zug er berechnet oder wie er die Stellung einschätzt. Genau das können Sie jedoch machen, wenn Sie gegen den Computer spielen! Tatsächlich können Sie jede Menge Informationen über die Denkprozessee des Computers abrufen — und durch das Studieren dieser Infos mehr über Schach lernen!

Infomodus anwenden

*Siehe auch „**DER INFOMODUS AUF EINEN BLICK**" in der Abbildung, die eine Übersicht für alle Möglichkeiten dieses Modus bietet.*

Sie haben jederzeit Zugang zu allen Spielinformationen durch den Infomodus. Rufen Sie diesen auf während der Computer rechnet, sehen Sie, wie verschiedene Züge berechnet werden und sich die Suchtiefe verändert.

Spielinformationen lassen sich in 4 Gruppen einteilen, die Sie durch Drücken von **HINT/INFO** aufrufen können. Innerhalb der Gruppen können Sie mit **FWD** und **BACK** detailliert auswählen. Drücken Sie **NO/X**, um den Infomodus zu verlassen und zur normalen Anzeige zurückzukehren.

Sind Sie mit dem Infomodus vertraut, sollten Sie sich nochmals die Option für rollierende Displayanzeige durchlesen (Punkt 5.4). Mit dieser Option werden alle Rechenvorgänge in einzelnen Informationen auf dem Display abgespult — so sehen Sie Ihren Computer „denken".

Ist die gewünschte Information nicht verfügbar, zeigt das Display eine Anzahl von Bindestrichen(-----).

6.1 Hauptvariante

Drücken Sie HINT/INFO 1x, um den ersten Zug der Hauptvariante anzeigen zu lassen. Dieser Zug wird aktuell vom Computer berechnet. Drücken Sie **FWD** wiederholt, um die restlichen Züge dieser Variante zu sehen. Die Suchtiefe der Hauptvariante wird mit maximal 4 Zügen angezeigt. Mit **BACK** können Sie wieder zurückgehen.

- Angenommene Zugfolge: erster Zug
- Angenommene Zugfolge: zweiter Zug
- Angenommene Zugfolge: dritter Zug
- Angenommene Zugfolge: vierter Zug

Der erste Zug ist derjenige, den der Computer als nächstes vermutet – Sie können diesen also zur eigenen Idee machen und verwenden! Also immer wenn Sie Hilfe brauchen, einfach **HINT/INFO** drücken! Mehr darüber unter Punkt 2.5.

6.2 Informationen zur Zugsuche

Drücken Sie HINT/INFO 2x, um Informationen über die Zugsuche des Computers zu sehen. Blättern Sie mit **FWD** durch die 4 unten aufgeführten Anzeigen. Mit **BACK** können Sie zurückblättern.

- Numerische Bewertung der aktuellen Stellung (ein Bauer ist 1 Punkt wert). Eine positive Zahl zeigt an, daß Weiß Vorteil besitzt.
- Zwei Zahlen. Die erste ist die aktuelle Suchtiefe, oder Anzahl der Züge die der Computer vorausrechnet. Die zweite besagt, wieviele Züge der Computer schon berechnet hat.
- Der aktuelle zu berechnende Zug.
- Die Suchgeschwindigkeit oder Anzahl von Rechenknoten. Beobachten Sie, wie sich die Zahl verändert!

INFOMODUS AUF EINEN BLICK

Mehr darüber unter Punkt 6.

INFORMATION ÜBER DIE HAUPTVARIANTE:



x 1.... Angenommene Zugfolge: erster Zug



Blättern Sie weiter

- Angenommene Zugfolge: zweiter Zug
- Angenommene Zugfolge: dritter Zug
- Angenommene Zugfolge: vierter Zug

SUCHINFORMATION:



x 2.... Bewertung der aktuellen Stellung



Blättern Sie weiter

- 2 Angaben: Suchtiefe (gibt an wieviele Züge der Computer vorausrechnet) + Anzahl der bisher geprüften Züge



- Aktuell berechneter Zug





- Anzahl der Rechenknoten pro Sekunde

SCHACHUHRINFORMATION:



x 3.... Verbrauchte Zeit seit dem letzten Zug



Blättern Sie weiter

- Verbrauchte Zeit für Weiß
- Verbrauchte Zeit für Schwarz

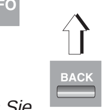


- Verbleibende Zeit für Weiß*
- Verbleibende Zeit für Schwarz*

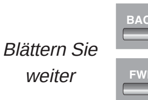
ZUGZÄHLERINFORMATION:

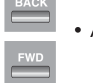


x 4.... Nummer des aktuellen Zuges



Blättern Sie weiter





- Anzahl der Züge der aktuellen Partie

6.3 Schachuhren

Drücken Sie 3x HINT/INFO, um diese Optionen aufzurufen. Mit **FWD** wählen Sie einzelne Möglichkeiten, wie unten aufgeführt. Mit **BACK** können Sie zurückblättern.

- Zeit seit der letzten Zugausführung
- Verbrauchte Zeit für Weiß
- verbrauchte Zeit für Schwarz
- Verbleibende Zeit für Weiß *(Blitzschach/Turnierstufen)*
- Verbleibende Zeit für Schwarz *(Blitzschach/ Turnierstufen)*

Die Schachuhr zählt die Zeit für beide Seiten.Die Uhr hält an, sobald Sie einen Zug zurücknehmen, Optionen auswählen, Stellungen kontrollieren oder aufbauen oder das Gerät ausschalten. In all diesen Fällen wird die Zeit jedoch gespeichert und von der Uhr wieder aufgenommen sobald die Partie fortgesetzt wird.Immer wenn Sie den Computer für eine neue Partie einstellen, springt die Uhr zurück auf 0:00:00.

6.4 Zugzähler/Spielzüge

Drücken Sie 4x HINT/INFO, um die Nummer des aktuellen Zuges anzeigen zu lassen: Sie können dann entweder mit **BACK** die bisher gespielten Züge durchblättern (bis zu 64) und dann mit **FWD** wieder vorwärts gehen. So haben Sie die Möglichkeit, alle Züge und unerwartet erfolgreiche Taktiken aufzuschreiben!

- Nummer des aktuellen Zuges
- Zuganzahl insgesamt

7. POSITIONEN KONTROLLIEREN AUFBAUEN

7.1 Positionen kontrollieren

*Siehe auch „**ES IST EINFACH, FIGUREN ZU KONTROLLIEREN**“ mit detailliertem Beispiel aus der Praxis.*

Stoßen Sie einige Figuren um oder denken Sie, die aktuelle Position ist nicht ganz richtig, können Sie mit Hilfe der Schachakademie die aktuelle Position überprüfen.

Wenn Sie am Zug sind, drücken Sie einfach eine Figurentaste (♟, ♞, ♝, ♜, ♛, oder ♚). Die Schachakademie sagt den Namen der Figur und zeigt mit LED und Display, wo die erste Figur dieser Art steht. Das Display zeigt Figur, Farbe und Feld, und das LED des Feldes geht an. Drücken Sie diese Taste wieder und Sie sehen die nächste Figur derselben Art. Zuerst werden alle weissen, dann alle schwarzen Figuren gezeigt. Sind keine Figuren derselben Art vorhanden, verlöschen die LEDs und nur das Symbol im Display bleibt stehen.

Wiederholen Sie diesen Vorgang für alle Figurentasten, bis Sie das ganze Brett kontrolliert haben. Drücken Sie **NO/X**, um in den normalen Spielmodus zurückzukehren.

7.2 Positionen ändern

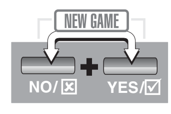
*Siehe auch „**TESTEN SIE DEN POSITIONSMODUS!**“, um einen Eindruck dieser Funktion zu erhalten.*

Die Schachakademie erlaubt Ihnen, bestimmte Stellungen aufzubauen, von wo aus Sie weiterspielen oder die Problemlösungsstufen aktivieren können. ***Achtung:** Alle vorher gemachten Züge werden aus dem Speicher gelöscht, wenn Sie eine Stellung ändern während einer Partie.*

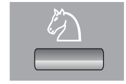
Drücken Sie **POSITION**, um den Positionsmodus aufzurufen und das Display zeigt -POS-. Sie können jederzeit wenn Sie am Zug sind, eine Position aufbauen oder ändern. Haben Sie Ihre gewünschte Position aufgebaut, drücken Sie **NO/X**. Sie werden gefragt, ob Sie von dieser Stellung aus weiterspielen möchten. Bestätigen Sie mit **YES/✓** und verlassen Sie den Positionsmodus.

- **Um eine Figur vom Brett zu nehmen,** drücken Sie diese auf ihr Feld und entfernen Sie sie. Das Display zeigt Art und Farbe der Figur sowie ein Minuszeichen mit Feldposition an.
- **Um eine Figur von einem Feld auf ein anderes zu setzen,** drücken Sie die Figur auf ihr Ausgangsfeld, nehmen Sie hoch und drücken Sie auf das neue Feld. Das Display zeigt ein Minuszeichen vor dem Ausgangsfeld und das neue Feld mit Pluszeichen.
- **Um eine Figur hinzuzustellen,** drücken Sie zunächst eine Figurtaste (♟, ♞, ♝, ♜, ♛, oder ♚). Versichern Sie sich, daß die richtige Farbe im Display angezeigt wird. Wenn nicht, drücken Sie zuerst **BLACK** oder **WHITE** bis dies der Fall ist. Dann setzen Sie die Figur auf das gewünschte Feld und drücken Sie an. Das Display zeigt das Feld mit Pluszeichen. Um eine andere Figur derselben Art hinzuzufügen, drücken Sie einfach auf ein anderes Feld. Für eine Figur anderer Art, müssen Sie zunächst wieder eine Figurtaste drücken und dann den Vorgang wiederholen.
- **Um das Brett zu leeren**, drücken Sie **YES/✓** wenn Sie im Positionsmodus sind. Das Display zeigt [---] für ein leeres Brett und der Computer fragt, ob Sie das Brett leeren wollen. Bestätigen Sie mit **YES/✓**. Dann können Sie Figuren wie zuvor beschrieben aufstellen. Wollen Sie das Brett nicht leeren, drücken Sie **NO/X**. Diese Funktion ist sehr praktisch, wenn Sie Stellungen mit wenigen Figuren aufbauen, wo es besser ist, mit einem leeren Brett zu starten.
- **Haben Sie die Stellung wie vorher beschrieben geändert**, versichern Sie sich, daß die Farbanzeige im Display korrekt ist. Wenn nicht, ändern Sie sie mit **BLACK** oder **WHITE**.

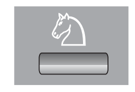
ES IST EINFACH, FIGUREN ZU KONTROLLIEREN



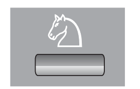
1. Drücken Sie **NO/X und YES/✓** gleichzeitig, um den Computer für eine neue Partie einzustellen. Das Display zeigt 0:00:00.



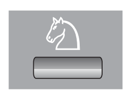
2. Drücken Sie **SPRINGER.** Anzeige: □♞b1 (erster weißer Springer). Feld b1 leuchtet auf.



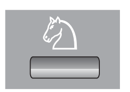
3. Drücken Sie **SPRINGER** erneut. Anzeige: □♞G1 zweiter weißer Springer). Feld g1 leuchtet auf.



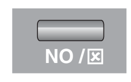
4. Drücken Sie wieder **SPRINGER**. Anzeige: ■♞b8 (erster schwarzer Springer). Feld b8 leuchtet auf.



5. Und nochmals **SPRINGER**. Anzeige: ■♞G8 (zweiter schwarzer Springer). Feld g8 leuchtet auf.



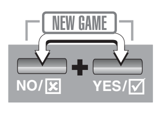
6. Drücken Sie **SPRINGER**. Anzeige: ♞ (keine weiteren Springer auf dem Brett).



7. Wiederholen Sie diesen Vorgang für jede Figur, wenn Sie wollen. Mit **NO/X** können Sie den Kontrollmodus verlassen.

Mehr darüber unter 7.1.

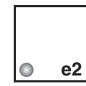
TESTEN SIE DEN POSITIONSMODUS!



1. Drücken Sie **NO/X und YES/✓** gleichzeitig, um den Computer für eine neue Partie einzustellen: 0:00:00 wird angezeigt.



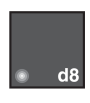
2. Drücken Sie **POSITION**, um in den Positionsmodus zu kommen. Anzeige: -POS-.



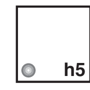
3. Drücken Sie auf den weißen Bauern von e2 und nehmen Sie ihn vom Brett. Anzeige: □♟-E2.



4. Setzen Sie denselben Bauern auf e3 (andrücken), um ihn wieder hinzuzufügen. Anzeige: □♟+E3.



5. Drücken Sie die schwarze Dame auf d8 und nehmen Sie sie vom Brett. Anzeige: ■♛-d8.

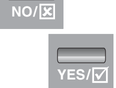


6. Setzen Sie dieselbe Dame auf h5, um sie wieder hinzuzufügen. Anzeige: ■♛+H5.

WHITE

7. Drücken Sie **WHITE**, um zu bestimmen wer am Zug ist.





8. Mit **NO/X** und anschließender Bestätigung durch **YES/✓** können Sie den Modus verlassen.

Mehr darüber unter 7.2.

- **Um dem Positionsmodus zu verlassen,** drücken Sie **NO/X**. Bestätigen Sie mit **YES/✔** und kehren Sie zum normalen Spiel zurück.

Jede erlaubte Position kann wie oben beschrieben aufgebaut werden. Allerdings erlaubt der Computer keine illegalen Positionen - z.B. wenn sich mehr Figuren als erlaubt auf dem Brett befinden oder der König im Schach steht usw.

8. TECHNISCHE DETAILS

8.1 ACL-Funktion

Der Computer blockiert manchmal aufgrund von statischen Aufladungen. Ist dies der Fall, stecken Sie einfach eine Büroklammer in die **ACL**-Vertiefung auf der Rückseite. Die Blockade wird aufgehoben.

8.2 Pflege und Wartung

Ihr Schachcomputer ist ein elektronisches Gerät und sollte keinen Belastungen ausgesetzt werden (Temperatur, Feuchtigkeit, Gebrauch). Nehmen Sie keine chemischen Mittel zur Reinigung Ihres Geräts, da sonst Beschädigungen auftreten können. Vor Reingung des Gerät unbedingt:

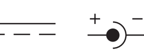
- den Adapter ausstecken
- die Batterien entfernen

Schwache oder auslaufende Batterien müssen sofort ersetzt werden, da Sie den Computer beschädigen können: ***Verwenden Sie nur alkaline Batterien. Verwenden Sie nicht unterschiedliche Arten von Batterien. Laden Sie keine nichtaufladbaren Batterien wieder auf. Achten sie auf die Polarität beim Einlegen der Batterien ins Gerät (Polarität ist im Batteriefach eingezeichnet). Manipulieren Sie nicht am Batteriefach.***

Dieses Adapter ist kein Spielzeug.

8.3 Technische Spezifikation

Tasten:	17
LED Leuchten:	64; 3 mm
LCD Display:	48-Segment, 5-stellig
Lautsprecher:	78 mm Durchmesser
Batterien:	6 Babyzellen (AM2/R14)
Maße:	410 x 270 x 40 mm
Gewicht:	1,3 kg
AC/DC Adapter:	9V/300mA



Warnung: Verwenden Sie ausschließlich den Mephisto Universaladapter oder einen zentrumspositiven Adapter mit sicherheitsisoliertem Transformator.
Die Polaritätssymbole, die diese Konfiguration bestätigen, müssen deutlich auf dem Adapter angebracht sein und er muß die CEE Norm 15 erfüllen. Der Adapter muß regelmäflig auf Mängel wie Beschädigungen des Anschlusses, des Kabels oder anderer Teile, untersucht werden. Im Schadensfall, ist der Gebrauch des Adapters ausgeschlossen.

Bitte bewahren Sie diese Informationen zur weiteren Verwendung auf.

Saitek behält sich das Recht vor, technische Änderungen ohne Bekanntgabe zu machen, wenn sie fortschrittlicher Art sind.

Leisten Sie einen Beitrag zum Umweltschutz:
-Verbrauchte Batterien und Akkumulatoren (Akkus) gehören nicht in den Hausmüll.
-Sie können sie bei einer Sammelstelle für Altbatterien bzw. Sondermüll abgeben.
Informieren Sie sich bei Ihrer Gemeinde.

PROBLEMLÖSUNGSHINWEISE

MERKMALE	MÖGLICHE URSACHEN	LÖSUNGSVORSCHLÄGE
Der Computer reagiert nicht oder stürzt während des Spiels ab.	• Batterien sind nicht richtig eingelegt. • Batterien sind schwach oder defekt. • Elektronische Aufladung führt zu Blockade.	• Legen Sie die Batterien wie beschrieben ein. • Ersetzen Sie die Batterien. • Drücken Sie mit einem spitzen Gegenstand in die Vertiefung **ACL** auf der Unterseite des Computers.
Das Display ist nicht lesbar.	• Batterien können schwach sein.	• Ersetzen Sie die Batterien.
Der Computer macht seinen Zug nicht.	• Automatische Antwort ist ausgeschaltet. • Sie haben eine Spielstufe gewählt, wo der Computer sehr lange rechnen darf.	• Der Computer antwortet nur, wenn automatische Antwort angeschaltet ist (siehe 5.1). • Sie können den Rechenvorgang mit **YES/✔** abbrrechen.
Der Computer akzeptiert Ihren Zug nicht.	• Sind Sie am Zug? Ist Ihr König im Schach? Wird Ihr Zug Ihren König ins Schach stellen? Versuchen Sie eine unerlaubte Rochade? Ist Ihre Absicht regelgerecht? • Der Computer rechnet (siehe blinkendes Symbol im Display). • Sie haben den letzten Computerzug nicht korrekt eingegeben.	• Üben Sie die Schachregeln nochmals mit den Lektionen. Prüfen Sie die Aufstellung. • Unterbrechen Sie den Computer mit **YES/✔**. • Schauen Sie auf die Anzeige und geben Sie den korrekten Zug ein.
Fehlermeldung kommt, wenn Sie ein Feld drücken.	• Sie haben den letzten Computerzug nicht korrekt eingegeben.	• Schauen Sie auf die Anzeige und geben Sie den korrekten Zug ein.
Der Computer scheint unerlaubte Züge zu machen.	• Es handelt sich um Sonderregeln–Enpassant, Rochade, Bauernumwandlung. • Ihre Aufstellung ist nicht richtig.	• Üben Sie nochmals diese Sonderregeln. • Kontrollieren Sie die Stellung. Siehe 7.1
Der Computer antwortet sofort oder macht unvernünftige Züge.	• Die Batterien sind schwach. • Es ist eine Spaßstufe eingestellt, bei der der Computer absichtlich Fehler macht, um Einsteigern eine Chance zu geben. • Eröffnungen sind eingestellt, so daß der Computer die Antwort sofort weiß.	• Ersetzen Sie die Batterien. • Drücken Sie **LEVEL**, um eine andere Stufe zu wählen. • Schalten Sie die Eröffnungsbibliothek aus.
Der Computer ist still.	• Die Lautstärke ist abgedreht. • Soundeinstellung 0 (-Snd) ist aktiv.	• Nutzen Sie den Lautstärkenregler. • Stellen Sie eine andere Soundeinstellung ein. Siehe 5.1.
Sie hören keine Sprache, nur Töne.	• Soundeinstellung 1 (Snd 1) ist aktiv.	• Stellen Sie eine andere Soundeinstellung ein. Siehe 5.1.
Sie hören sich wiederholende Signaltöne.	• Der Computer hat seinen Zug angesagt und wartet auf die Ausführung. • Der Computer wartet auf eine Antwort während der Lektion. • Der Computer möchte Sie erinnern, z.B. daß eine geschlagene Figur bei der Rücknahme wieder hingestellt wird.	• Prüfen Sie die Anzeige und führen Sie den Zug aus. • Prüfen Sie die Anzeige und Sie sehen was zu tun ist. Mit **SAY AGAIN** können Sie sich die Aufgabe nochmal anhören. • Prüfen Sie Anzeige und LEDs. Mit **SAY AGAIN** hören Sie nochmals die letzten Sätze.